

PENGEMBANGAN MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR BERBASIS PENDEKATAN KONTEKSTUAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS CERITA FIKSI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Krizna Diaz Nugroho¹, Hendratno²

^{1,2} Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Email Korespondensi: krizna.21151@mhs.unesa.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan menulis cerita fiksi siswa kelas IV sekolah dasar yang disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan belum optimalnya pengaitan materi dengan pengalaman nyata peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap (Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media buku cerita bergambar berbasis pendekatan kontekstual memiliki tingkat kevalidan yang sangat tinggi. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 93,3%, sedangkan validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 94%, sehingga media dinyatakan sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Tingkat kepraktisan media berdasarkan angket respons peserta didik memperoleh persentase sebesar 88,61% dengan kategori sangat praktis, sedangkan respons guru memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat praktis. Keefektifan media ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar siswa, dengan nilai rata-rata pretest sebesar 51% dan posttest sebesar 77,5%. Hasil perhitungan N-Gain sebesar 0,54 menunjukkan kategori peningkatan sedang, sehingga media yang dikembangkan dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fiksi.

Kata Kunci: Buku Cerita Bergambar, Pendekatan Kontekstual, Keterampilan Menulis Cerita Fiksi

ABSTRACT

This study was motivated by the low fiction writing skills of fourth-grade elementary school students, which were caused by the lack of engaging learning media and the insufficient integration of learning materials with students' real-life experiences. This study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which consists of five stages: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The results showed that the contextual approach-based picture storybook media had a very high level of validity. The media expert validation score reached 93.3%, while the material expert validation score reached 94%, indicating that the media was highly valid and suitable for use in the learning process. The practicality level of the media, based on

Article History

Received: Juni 2026

Reviewed: Juni 2026

Published: Juni 2026

Plagiarism Checker No 2634

Copyright : Author

Publish by : Sindoro



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

students' response questionnaires, obtained a percentage of 88.61%, which was categorized as very practical, while the teacher's response questionnaire obtained a percentage of 100%, which was also categorized as very practical. The effectiveness of the media was demonstrated by the improvement in students' learning outcomes, with the average pretest score of 51% increasing to an average posttest score of 77.5%. The N-Gain score of 0.54 indicated a moderate level of improvement. Therefore, the developed contextual approach-based picture storybook media was considered effective for use in Indonesian language learning, particularly in teaching fiction writing.

Keywords: *Picture Storybook Media, Contextual Approach, Fiction Writing Skills.*

PENDAHULUAN

Manusia pada dasarnya tidak mampu hidup sendiri, sebab manusia ialah makhluk sosial yang butuh kehadiran orang lain. Dalam rutinitas sehari-hari, kita saling bergantung satu sama lain buat memenuhi berbagai kebutuhan hidup, dengan cara saling membantu, bekerja sama, dan mendukung agar bisa bertahan hidup. Karena itu, peserta didik perlu diperkenalkan pada berbagai nilai kehidupan, terutama nilai sosial. Nilai-nilai ini penting karena setiap individu membutuhkan orang lain untuk berkembang dan beradaptasi dalam lingkungan sosial yang lebih luas seiring bertambahnya usia.

Pendidikan menjadi landasan bagi perkembangan individu. Adanya Pendidikan dapat membantu manusia mencapai peradaban yang lebih baik (Hendratno, 2021). Sekolah dasar berperan krusial dalam membangun dasar keterampilan, pemahaman, hingga sikap siswa. Dengan berbagai mata pelajaran yang diberikan, siswa diharapkan dapat berkembang serta bertumbuh menjadi individu yang lebih baik dalam kehidupan sehari-hari (Hendratno et al., 2023). Sangat penting untuk memahami pentingnya pendidikan, karena pendidikan tidak sekadar menjadi tempat mencari ilmu pengetahuan, melainkan juga menjadi sarana dalam membentuk karakter dan kecakapan hidup individu (Hendratno, 2024). Pendidikan mencakup aktivitas belajar dan pengajaran yang terjadi di berbagai lingkungan, baik formal (seperti sekolah serta universitas) maupun non-formal (seperti pelatihan serta pembelajaran di tempat kerja), serta informal (seperti pembelajaran dari lingkungan keluarga dan pengalaman sehari-hari).

Demikian pentingnya pendidikan dengan upaya memberantas kebodohan serta memerangi kemiskinan kehidupan bangsa, mengembangkan taraf hidup seluruh lapisan warga, dan membangun harkat negara dan bangsa, karena itu, pemerintah benar-benar berusaha

memberikan perhatian serius dalam menangani beragam persoalan dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Hal ini harus dilakukan secara terus-menerus, sejak jenjang pendidikan dasar, menengah, hingga perguruan tinggi. Peserta didik kelas IV sekolah dasar umumnya berada pada tahapan operasional konkret, maka mereka lebih mudah memahami materi pembelajaran apabila disajikan secara kontekstual, nyata, dan dekat dengan pengalaman sehari-hari. Namun, pada praktiknya pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah masih sering bersifat abstrak dan berfokus pada buku teks. Kondisi ini mengakibatkan siswa mudah merasakan kebosanan serta berdampak pada kurang optimalnya pemahaman terhadap materi pelajaran, termasuk pada pembelajaran tema *Cerita Fiksi*.

Keterampilan berbahasa meliputi 4 aspek utama, yakni berbicara, menyimak, menulis, serta membaca. Menyimak serta membaca digolongkan sebagai keterampilan reseptif, karena berkaitan dengan penerimaan informasi. Sedangkan menulis serta berbicara termasuk kemampuan produktif, karena melibatkan kemampuan untuk menghasilkan atau menyampaikan pesan.

Satu dari sekian alternatif solusi yang bisa diterapkan ialah mengembangkan media belajar, seperti buku cerita bergambar berbasis kontekstual. Menurut Apriyani et al. (2022), pendekatan kontekstual merupakan pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada terciptanya pengalaman belajar yang bermakna dengan menghubungkan materi pelajaran dengan lingkungan serta kehidupan nyata peserta didik. Melalui pendekatan ini, peserta didik didorong agar aktif berpartisipasi selama proses belajar, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih menarik, relevan, dan mudah dipahami. Selain itu, penelitian Nurgiyantoro (2018) memperlihatkan bahwa pemanfaatan buku cerita bergambar diidentifikasi efektif dalam menghasilkan peningkatan minat baca serta pemahaman bahasa pada anak.

Media pembelajaran pada hakikatnya adalah sarana penyampaian informasi dari komunikator (guru) kepada komunikan (peserta didik) sebagai penerimanya. Ketika ekosistem pembelajaran dirancang dengan terstruktur, maka mampu menghasilkan ketercapaian atas tujuan pembelajaran dengan maksimal. Dalam penggunaan sehari-hari, istilah *media* sering dikaitkan dengan sarana seperti surat kabar, televisi, radio, dan internet. Dalam proses pembelajaran, alat peraga atau media pembelajaran telah terbukti memiliki peran yang sangat penting pada berbagai tahapan, terutama dalam menumbuhkan motivasi serta minat belajar peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran yang menarik dan dirancang secara sistematis sangat diperlukan demi tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

Media buku cerita bergambar berbasis kontekstual juga memiliki manfaat bagi berbagai pihak. Bagi peserta didik, media ini dapat meningkatkan keterampilan menulis, melatih daya imajinasi, dan membantu mereka memahami konsep bahasa secara lebih mudah. Bagi guru, media ini mampu menjadi inovasi selama pembelajaran, membantu menciptakan suasana kelas yang interaktif, serta mempermudah penyampaian materi. Sedangkan bagi dunia pendidikan, pengembangan media ini mampu menjadi salah satu upaya dalam mengembangkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, terkhususnya dalam mendukung gerakan literasi sekolah yang saat ini sedang digalakkan oleh pemerintah.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelas IV, diidentifikasi bahwa siswa sering merasa sulit dalam menemukan dan mengembangkan ide cerita. Guru juga mengungkapkan bahwa media yang dimanfaatkan selama belajar masih terbatas pada buku teks, sehingga peserta didik kurang mendapatkan stimulus visual yang dapat membantu mereka berimajinasi. Selain itu, pembelajaran belum sepenuhnya dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Guru menyatakan bahwa dibutuhkan media pembelajaran yang menarik, dilengkapi gambar, serta dekat dengan konteks kehidupan siswa agar dapat membantu mereka dalam menulis cerita fiksi dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Penelitian yang sejenis pernah dijalankan oleh Erry Wibowo (2024) berjudul "Pengembangan Media Cerita Bergambar Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Pembelajaran Keterampilan Membaca Siswa Kelas II Sekolah Dasar". Dari hasil penelitian tersebut, media pembelajaran berupa buku cerita bergambar yang dibuat dengan pendekatan kontekstual cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca anak-anak kelas II SD. Media ini membantu siswa lebih mudah memahami isi bacaan karena ceritanya disertai gambar-gambar yang relevan dengan pengalaman sehari-hari. Pengembangan media pembelajaran tersebut dilaksanakan melalui sejumlah tahapan, meliputi identifikasi potensi serta permasalahan, tahap perencanaan, hingga tahap produksi. Pendekatan kontekstual yang digunakan juga memuat nilai-nilai yang mencerminkan sikap dari setiap sila Pancasila, sehingga selain meningkatkan keterampilan membaca, media ini turut menanamkan karakter pada siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti mengembangkan Media Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendekatan Kontekstual yang mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman nyata siswa, agar mampu membantu mereka dalam mengembangkan ide, menyusun alur, serta mengekspresikan gagasan secara tertulis. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media

pembelajaran yang layak dan efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita fiksi siswa kelas IV Sekolah Dasar.

KAJIAN TEORI

Media pembelajaran pada hakikatnya adalah sarana penyampaian informasi dari guru kepada peserta didik. Ketika ekosistem pembelajaran dirancang dengan terstruktur, maka mampu menghasilkan ketercapaian atas tujuan pembelajaran secara maksimal (Supriyono, 2018). Media pembelajaran telah terbukti memiliki peran yang sangat penting, terutama dalam menumbuhkan motivasi serta minat belajar peserta didik (Tafonao, 2018).

Buku cerita bergambar merupakan media pembelajaran visual yang memuat ilustrasi menarik serta mudah dipahami siswa, sehingga dapat membantu mereka memahami konteks cerita dengan lebih baik. Penggunaan gambar yang menarik dalam buku cerita mampu menstimulasi imajinasi dan kreativitas anak dalam mengembangkan ide cerita (Farenda, 2018).

Pendekatan kontekstual (*Contextual Teaching and Learning/CTL*) adalah pendekatan pembelajaran yang mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata peserta didik. Melalui pendekatan ini, peserta didik didorong untuk aktif berpartisipasi selama proses belajar, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih menarik, relevan, dan mudah dipahami (Hudson & Whisler, 2007). Pendekatan kontekstual berbeda dengan pendekatan tradisional yang cenderung *teacher-centered*, karena memberikan kesempatan siswa mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman yang telah dimiliki (Nuryana et al., 2021).

Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan produktif yang perlu dikuasai oleh siswa. Menulis cerita fiksi menuntut siswa mampu mengembangkan ide, menyusun alur, menentukan tokoh, latar, tema, dan amanat, serta menuangkan gagasan secara tertulis dengan bahasa yang baik dan benar (Nurgiyantoro, 2018).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carey. Model ADDIE terdiri atas lima tahapan, yaitu: (1) *Analyze* (Analisis), (2) *Design* (Perencanaan), (3) *Development* (Pengembangan), (4) *Implementation* (Implementasi), dan (5) *Evaluation* (Evaluasi).

Penelitian dilaksanakan di SDN Kendangsari III Surabaya pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV A yang berjumlah 26 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, lembar validasi ahli media dan ahli materi, angket respons peserta didik dan guru, serta soal *pretest* dan *posttest*.

Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis kevalidan media, analisis kepraktisan, dan analisis keefektifan. Kevalidan diukur berdasarkan persentase skor validasi ahli. Kepraktisan diukur berdasarkan persentase angket respons peserta didik dan guru menggunakan skala *Likert*. Keefektifan diukur menggunakan rumus N-Gain berdasarkan selisih nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang diperoleh berdasarkan model pengembangan ADDIE diuraikan sebagai berikut:

1. Tahap *Analyze* (Analisis)

Pada tahap analisis, ditemukan bahwa karakteristik peserta didik di kelas IV A SDN Kendangsari III Surabaya cenderung cepat bosan dan kurang konsentrasi dalam pembelajaran. Kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum Merdeka Fase B (Kelas IV) dengan materi cerita fiksi. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang menarik dan berbasis konteks kehidupan nyata siswa untuk mengatasi kesulitan dalam pembelajaran cerita fiksi.

2. Tahap *Design* (Perencanaan)

Pada tahap perencanaan, media buku cerita bergambar dirancang menggunakan aplikasi *Canva* dengan ukuran A5 (14,8 × 21 cm). Media terdiri atas 14 halaman, yang mencakup 10 halaman konten cerita fiksi, 1 halaman capaian pembelajaran, serta *cover* depan dan belakang. Media menggunakan kertas *Art Paper* dengan desain warna cerah yang menarik.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, media buku cerita bergambar berjudul "Pahlawan Kebersihan Sekolah" dikembangkan dan divalidasi oleh ahli media serta ahli materi dari dosen S1 PGSD Universitas Negeri Surabaya. Berikut ini merupakan hasil validasi yang diperoleh:

Tabel 1. Rangkuman Hasil Validasi Media dan Materi

Validator	Aspek Penilaian	Persentase
Ahli Media	Tampilan dan Isi Media	93,3%
Ahli Materi	Kesesuaian Kurikulum, Tampilan, dan Kebahasaan	94%
Validasi Pretest & Posttest	Kelayakan Instrumen Evaluasi	88%

Berdasarkan hasil validasi, media buku cerita bergambar memperoleh persentase 93,3% dari ahli media dan 94% dari ahli materi, sehingga dinyatakan sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Implementasi media dilakukan di kelas IV A SDN Kendangsari III Surabaya dengan jumlah 26 peserta didik. Kepraktisan media diukur melalui angket respons peserta didik dan guru.

Tabel 2. Hasil Kepraktisan Media

Responden	Persentase	Kategori
Peserta Didik (26 siswa)	88,61%	Sangat Praktis
Guru Kelas	100%	Sangat Praktis

Hasil kepraktisan media menunjukkan bahwa angket respons peserta didik memperoleh 88,61% dan respons guru memperoleh 100%, keduanya masuk dalam kategori sangat praktis. Keefektifan media diukur berdasarkan peningkatan hasil belajar melalui *pretest* dan *posttest*. Rata-rata nilai *pretest* sebesar 51 dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 77,5. Hasil perhitungan N-Gain diperoleh nilai 0,54 yang termasuk dalam kategori peningkatan sedang.

Tabel 3. Hasil Keefektifan Media

Indikator	Nilai	Kategori
Rata-rata Pretest	51	-
Rata-rata Posttest	77,5	-
N-Gain	0,54	Peningkatan Sedang

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi, hasil analisis data menunjukkan bahwa media buku cerita bergambar berbasis pendekatan kontekstual telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Media ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan menulis cerita fiksi siswa kelas IV SD.

PEMBAHASAN

Media buku cerita bergambar berjudul "Pahlawan Kebersihan Sekolah" dikembangkan karena ditemukannya perilaku peserta didik yang kurang peduli terhadap kebersihan lingkungan sekolah, khususnya kebiasaan membuang sampah sembarangan. Melalui media ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang kebersihan, tetapi juga terdorong untuk menerapkan perilaku hidup bersih dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini sangat valid dengan persentase ahli media 93,3% dan ahli materi 94%. Tingginya persentase kevalidan ini membuktikan bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dengan standar kelayakan media pembelajaran, baik dari aspek tampilan maupun kesesuaian materi dengan Kurikulum Merdeka. Hal ini sejalan dengan Shanny Phopy Thorita (2020) yang menyatakan kevalidan media buku cerita bergambar diperoleh melalui penilaian ahli media dan ahli materi.

Tingkat kepraktisan yang sangat tinggi (88,61% dari siswa dan 100% dari guru) menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan, mudah dipahami, dan mampu membantu peserta didik selama kegiatan belajar berlangsung. Hal ini sesuai dengan kriteria kepraktisan yang dikemukakan oleh Nur Rahma et al. (2024).

Dari sisi keefektifan, hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan peningkatan nilai rata-rata yang signifikan, dari 51 menjadi 77,5. N-Gain sebesar 0,54 menunjukkan peningkatan sedang. Meskipun terdapat variasi kemampuan antarindividu, secara umum penggunaan media buku cerita bergambar berbasis pendekatan kontekstual terbukti efektif meningkatkan keterampilan menulis cerita fiksi siswa kelas IV SD.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, sehingga disimpulkan sebagai berikut :

1. Media Buku cerita Bergambar memperoleh persentase skor 93,3% dengan kategori layak digunakan dari ahli media serta 94% dengan kategori layak digunakan dari ahli materi, sehingga dapat disimpulkan bahwa media dikatakan layak digunakan
2. Media Buku Cerita Bergambar memperoleh persentase nilai 88,61% dari rata-rata angket respon peserta didik, serta 100% dari rata - rata respon angket guru. Berdasarkan perolehan nilai tersebut maka media Buku Cerita Bergambar dikatakan praktis digunakan.

3. Media Buku Cerita Bergambar memperoleh hasil nilai pretest dengan nilai sebesar 51%, sedangkan hasil posttest memperoleh nilai sebesar 77,5%. Maka, dapat disimpulkan dari hasil rata - rata pretest dan posttest terdapat peningkatan. Kemudian perolehan hasil perhitungan N-gain pretest dan posttest menunjukkan nilai N-Gain $g > 0,54$ yang mana jikat dilihat dari kategori N-Gain termasuk kedalam kategori peningkatan sedang

SARAN

1. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa sekolah dasar.
2. Penggunaan media buku cerita bergambar berbasis pendekatan kontekstual diharapkan dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi serta meningkatkan kreativitas dan minat belajar siswa.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat terus disempurnakan agar memiliki kualitas yang lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar.
4. Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyani, R., Gloriani, Y., & Khaerudin, I. R. (2022). Model Kontekstual Berorientasi Kearifan Lokal pada Materi Cerita Rakyat. *Jurnal Tuturan*, 11(1), 36-45.
- Farenda, M. F. (2018). Pengembangan Buku Cerita Bergambar untuk Literasi Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Literasi Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar*.
- Hendratno, M., & Syafitri, W. (2021). Pengembangan Media Monopoli untuk Pembelajaran Menulis Puisi pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.
- Hendratno, M., Malinda, E. Q. (2024). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Kalimat Transitif dan Intransitif pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.

- Hendratno, Yasin, F. N., Istiq'faroh, N., & Suprayitno. (2023). Development of Textbook Based on Character Using Multimedia to Improve Critical Thinking Skills for Elementary School Students. *Studies in Learning and Teaching*, 4(1), 52-67.
- Hudson, C. C., & Whisler, V. R. (2007). Contextual Teaching and Learning for Practitioners. *IMSCI 2007 - International Multi-Conference on Society, Cybernetics and Informatics*, 2(4), 228-232.
- Nurgiyantoro, B. (2018). *Teori Pengkajian Fiksi*. UGM Press.
- Nur Rahma et al. (2024). Kepraktisan Media Pembelajaran: Kriteria dan Indikator. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Nuryana, A., Hernawan, A., & Hambali, A. (2021). Perbedaan Pendekatan Kontekstual dengan Pendekatan Tradisional dan Penerapannya di Kelas. *Jurnal Inovasi Pendidikan Islam*, 1(1), 39-49.
- Supriyono, S. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43-48.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.